

# EN JUEGO Letter

Año 5 / N° 3– Diciembre 2007

www.instituto.ws

Para Profesionales, Instituciones  
y toda Persona interesada en el  
Juego



## Jugar, crear e imaginar

por María Regina Öfele\*

Juego y creatividad son dos conceptos que podríamos comenzar a definir y encontrarnos en consecuencia en el laberinto de las complejidades de qué es cada uno, cómo lo diferencia cada autor y cada corriente de pensamiento, con las contradicciones que luego se nos presentarán y la necesidad de adoptar una postura que nos identifique. Se sumará luego que, según el contexto en que nos encontremos y querramos implementar algo de todo lo discutido, descubramos que tenemos que volver a aclarar algunos puntos.

Pero no es la intención aquí entrar en grandes discusiones teóricas ni conceptos

abstractos.

No existe la creatividad por sí misma al igual que no podemos afirmar esto del juego y jugar. Si bien existen juegos que son reconocidos como tales como ya lo plantea Brougère, no lo podrían ser si no hubiese un hombre que los identifique.

No hay creatividad ni juego sin una persona que de una u otra manera los encarne. Hablamos del homo ludens como podríamos mencionar al homo creativo. Son las personas creativas aquellas que nos refieren constantemente al concepto de creatividad y son las personas que juegan quienes nos llevan a pensar el juego como fenómeno. Jugar es transformar la realidad interna y/o externa. Y la creatividad también implica una transformación de la realidad, la posibilidad de ver una misma situación, un objeto, una persona con otros atributos.

### INDICE

Jugar, crear e imaginar	1
Algunas ideas...	4
Actividades del Instituto de Investigación y Formación en Juego	5

Las personas juguetonas y creativas se caracterizan además por una alta cuota de humor. Pueden reír (se), “a pesar de...”, lo que les permite transitar una situación dolorosa y difícil con mucha más facilidad.

El jugar y el crear están estrechamente unidos a la imaginación. Sin ella, difícilmente podamos crear una situación diferente.

La importancia de estas tres características radica en la posibilidad de pensar y consecuentemente también en los caminos que abren a la autonomía de la persona.

Un niño o una persona que no puede pensar por sí misma, es más bien un objeto de deseo de otro y queda atrapado en esa dependencia que podrá ser materna, paterna o de quién sea.

Un niño, joven o adulto sin autonomía de pensamiento y de acción<sup>1</sup> es manejable según necesidades y deseos ajenos, siendo anulado como ser humano. Será una persona que no pueda decidir por sí misma, que no pueda resolver una situación, que no podrá imaginar otro camino ni alternativa. Estará pendiente de la mirada aprobatoria del otro, con temor a equivocarse, sin posibilidades de arriesgar un camino diferente que el marcado de antemano, aun cuando pueda ser el más adecuado en un determinado momento.

Esto es algo que se desarrolla principalmente jugando y

<sup>1</sup> Entendiendo y respetando las posibilidades y limitaciones de cada franja etárea.

pudiendo desplegar muchas variedades de juegos, tanto en material, como en compañeros de juego y contextos. Una gran variedad y diversidad de juegos favorece múltiples combinaciones, transformaciones que estimulan nuevas miradas y comprensiones dado que se van descubriendo situaciones impensadas.

Veamos un ejemplo: un niño de aproximadamente 5 años, se encuentra con su madre parado en la fila para abonar unas cuentas en un banco. Las personas avanzan lentamente y el niño comienza a cansarse y aburrirse. Pone sus manos en el bolsillo y descubre que tenía dos autitos y un muñequito pequeño. Inmediatamente se sienta en el piso cerca de su madre y comienza a jugar. El piso del banco se transforma en autopistas y caminos varios, las piernas de las personas que están paradas en la fila se transforman en puentes, montañas y obstáculos a sortear en el recorrido que sus autos deberán hacer. El niño ya no ve las personas y transforma el contexto en su espacio de juego, imaginando incluso inclemencias del tiempo y otros personajes que puedan ir apareciendo en el desarrollo del juego.

Fornari (2002) hace referencia a un contrato implícito que se establece con la realidad: Ya sé / que estas sillas son sólo sillas. / Pero aun así contrato: / digo que son barco/. Esto lleva implícita la posibilidad de jugar. Quien no pueda respetar este contrato, corre el riesgo de no poder ver en las sillas más que sillas o creerse de tal

## **ENJUEGO** Letter

Para Profesionales, Instituciones y toda Persona interesada en el tema.

**Maria Regina Öfele**  
Propietaria/Directora

Publicada en la web tres veces al año en formato magnético PDF (requiere Acrobat Reader de libre circulación).

COMO CONTACTARNOS

**Instituto de Investigación y Formación en Juego**  
O'Higgins 3819  
1429 – Buenos Aires  
Telefax: 54-11- 47020675  
E-mail: [info@instituto.ws](mailto:info@instituto.ws)  
[www.instituto.ws](http://www.instituto.ws)

**A menos que se tenga un acuerdo por escrito, este newsletter está licenciado sólo para uso individual.**

**El material no puede ser fotocopiado, electrónicamente transmitido, o reproducido de alguna otra forma sin autorización expresa de la directora.**

**ISSN 1667-183X**

**Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.**

manera que las mismas son barco, caso en el que estaremos hablando de psicosis.

Esta habilidad de ver en las sillas otro objeto posible, otra utilidad más allá de la convencional es la posibilidad de imaginar, de crear, de jugar con la realidad y que no es privativa de los niños, sino que forma parte de todas las franjas etáreas. Y tampoco es una particularidad de personas enfermas, sino todo lo contrario, es un indicador de salud que difícilmente se desarrolle sino es a través de muchas horas de juego y de juego variado.

Y lo más importante es el desarrollo del pensamiento autónomo, teniendo en cuenta que en el juego cada jugador, independientemente de la edad, puede decidir, elegir, modificar su posición, combinar y probar múltiples combinaciones sin riesgos en la realidad. Esto favorece un ensayo que puede repetirse cuantas veces sea necesario.

Es la posibilidad de encontrarse uno mismo e ir construyendo y creando su propia subjetividad a través de la elección constante en el jugar. Es la posibilidad de transgredir normas y estatutos impuestos que a uno mismo no le sirven y que están refiriendo a deseos ajenos.

Enumeremos algunas pequeñas o grandes decisiones que se pueden ir tomando a lo largo del juego y que deben ser realizadas por cada jugador individualmente y en las que no le es útil que otro pueda decidir por él:

- decide jugar o no
- decide con quién jugar (en caso de ser equipo o parejas, salvo cuando se es elegido por el capitán del equipo por ejemplo)
- elige con qué ficha jugar (en los juegos de mesa por ejemplo)
- elige la estrategia a seguir, el camino a tomar, comer una ficha contraria, manchar a un compañero o a otro (en los juegos de persecución), esconderse en un lugar determinado, etc., variando esto siempre según el juego.
- elige qué construir y con qué materiales

- elige qué personaje quiere ser
- elige cuándo continuar el juego y en qué momento dejar de jugar
- decide, acordando con los demás, las reglas que van a aceptar para jugar.

Podríamos seguramente seguir enumerando elecciones y decisiones que los jugadores van adoptando al entregarse a un juego. Este ejercicio cotidiano habilita y desarrolla funciones, actitudes, pensamientos, posturas, flexibilidad en un clima de libertad.

El jugador imagina una situación, un personaje, lo va creando a medida que va desarrollando el juego. En el juego casi todo es posible y la posibilidad de crear es prácticamente infinita.

La imaginación y la creatividad son la base de muchas profesiones y oficios, sin las cuales no podrían desarrollar la práctica laboral. Y son la base para la vida cotidiana en líneas generales. Diariamente se nos presentan conflictos y desafíos, aun de dimensiones diferentes. Pero frente a cada uno de ellos, tendremos que tomar decisiones e ir resolviéndolos, muchas veces sin poder esperar siquiera la opinión de otro.

El entrenamiento para ello, nos lo da el jugar una y otra vez. Y no estamos haciendo referencia a un juego específico que “entrene” o “desarrolle” la creatividad, sino la posibilidad de juegos variados, en contextos diferentes y en grupos diversos.

## ¿Qué es el Instituto de Investigación y Formación en Juego?

El Instituto de Investigación y Formación en Juego, está dedicado a la investigación y enseñanza en el área del JUEGO, considerándolo como un fenómeno que debe ser abarcado desde diferentes disciplinas. Nace como respuesta a las necesidades regionales, luego de 11 años de trabajo en común con el Instituto de Investigación y Pedagogía del Juego de Salzburgo, Austria.

Algunos de los objetivos del Instituto son:

- ™Investigación en el área lúdica.
- ™Formación académica a profesionales relacionados con el tema.
- ™Asesoramiento a instituciones, profesionales y otros emprendimientos en el área.
- ™Asistencia terapéutica con orientación lúdica.

A los efectos de lograr sus objetivos, el Instituto convocó un Consejo Académico Internacional que está integrado por los siguientes profesionales:

- Alice Meckley, Ph.D. (USA)
- Prof. Dra. Tizuko Kishimoto (Brasil)
- Prof. Margarida P. do Amaral (Austria)
- Anthony Pellegrini, Ph.D. (USA)
- Peter Smith, Ph.D. (UK)

La dirección del Instituto está a cargo de María Regina Öfele, Ph.D. (Argentina).

Al contrario de lo que se ve y se sostiene en muchas instituciones educativas de los diferentes niveles y del consenso popular que sostiene la contradicción jugar-no serio, jugar-trabajar/estudiar, etc., una mayor disponibilidad hacia el juego, un tiempo más prolongado de juego, diversidad de propuestas lúdicas en contraposición a estudios memorísticos, producciones casi en serie de trabajos en las diferentes áreas curriculares, la habilitación de un espacio y tiempo donde los niños, jóvenes y adultos puedan crear sin un guía que indique y pauté el plan a desarrollar, favorecerá un aprendizaje y una producción mucho más significativo.

En los últimos años en la Argentina hubo un auge de incluir espacios y tiempos recreativos en ámbitos empresariales. Más allá de las diferentes modalidades y objetivos, esto responde también a la necesidad de una eficacia, a un mayor rendimiento que permita creaciones más originales. Nada está asegurado y dependerá de la modalidad de inclusión y acompañamiento de todo el equipo de trabajo.

La posibilidad de permanecer bien en un entorno determinado puede requerir en muchos casos la supresión de la creatividad e imaginación, como cuando nos damos cuenta de que adaptarse a un empleo o al colegio implica guardarse las ideas creativas propias para uno mismo pues si no, nos arriesgamos a una mala nota o a un mal resultado en el empleo. Habrá contextos

más y menos creativos, con mayor o menor flexibilidad que habiliten distintas aperturas y expresiones. Y esto deberá tenerse en cuenta a la hora de realizar una propuesta. Pero en la medida en que se disponga de mayores espacios y tiempos que promuevan el jugar creativo, surgirán personas más autónomas, profundas, con capacidad de elegir, decidir construyendo su propia subjetividad y sus propios caminos, respetuosos de los demás.

Jugando me voy creando a mi mismo mientras me puedo imaginar diferente a lo que hasta ahora fui y proyectando hacia lo que quiero ser junto a los demás ●

- Fornari, E. Educación del cuerpo en movimiento. Extraído de: "Aportes de la medicina, la psicología y la filosofía para pensar la salud de niños y adolescentes". Jornadas "La educación física dialoga con...", Abril 2002.

*\* Es Doctora en Psicología Educativa, especializada en Juego, directora del Instituto de Investigación y Formación en Juego*

## **Algunas ideas...**

Una de las preguntas frecuentes es ¿cómo estimular el juego, la creatividad y la imaginación? ¿Hay juegos específicos?

Más allá de actividades que se puedan realizar o proponer, lo primero es generar un clima de libertad y de confianza y evitar todo prejuicio.

Con materiales muy simples podremos ir generando mayor imaginación y creatividad. Aquí algunos ejemplos:

1) Con un elemento de uso cotidiano como podría ser un colador de cocina, un foquito de luz, una esponja, anotamos en un papel todos los usos que se nos ocurren que podríamos dar a este objeto, lejos del convencional.

2) En un papel describimos un espacio cotidiano en el que estemos un tiempo prolongado. Cuando finalizamos, nos ubicamos en un rincón totalmente diferente dentro del mismo espacio y en lo posible en una postura distinta (acostados, por ejemplo) y volvemos a describir el lugar. ¿Cuántas diferencias encontramos? ¿Qué aspectos nuevos descubrimos?

3) Para llegar a un destino determinado (el trabajo, escuela, supermercado, etc.) elegimos generalmente el mismo camino. Durante una semana, busquemos todos los días un camino alternativo y veamos qué descubrimos, qué sensaciones diferentes, agradables y desagradables nos despiertan.

4) Realicemos en una hoja, un trazo espontáneo sin prestar mucha atención ni mirar. Sacamos varias copias de la hoja y completamos el trazo con un dibujo, colores, mensajes, lo que nos vaya despertando ●



# ***Actividades del Instituto***

**Año 2008**

## **DIPLOMADO EN JUEGO**

~ Especialización en el área educativa y terapéutica ~

- 5ª. Edición –

Dirección y Coordinación: *María Regina Öfele y José David* (Uruguay)

Inicio: **Abril 2008** (frecuencia mensual)

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN

\*\*\*\*\*

### **Próximas actividades:**

- ***Miradas Lúdicas a los primeros años de vida.*** Formación de posgrado en Juego en niños de 0 a 3 años. Inicio: Mayo 2008. (1ª. Edición)
- ***Espacios lúdicos en el abordaje clínico.*** Formación de posgrado en Juego y Clínica. Inicio: Julio 2008. (2ª. Edición)

**Informes:** (011) 4702-0675; [info@instituto.ws](mailto:info@instituto.ws)